```
0010 // Hilow-spillet
0020 // find computerens tal eller lad
0030 // computeren finder dit hurtigst
0040 // muligt (uden snyd!)
0050 //
0060 TRAP ESC -// uden snyd blev der sagt!!
0070 RANDOMIZE // start med et tilfældigt tal
0080 PAGE
0090 INPUT AT 1,1,1: Vil du se reglerne? (j/n) :svar$
0100 IF LOWER$(svar$) = j THEN
0110   PAGE
0120   PRINT TAB (17): Hi:Low
0130   PRINT
0140   PRINT I dette spil skal du eller computeren,
0150   PRINT (Arnold) finde modpartens tal, der er
0160   PRINT imellem 0 og 99. I skiftes til at finde,
0170   PRINT hinandens tal, indtil du ikke vil mere.
0180   PRINT
0190   PRINT hvis du laver tallet vil Arnold prøve,
0200   PRINT at finde det ud fra de oplysninger du,
0210   PRINT giver. Du skal enten taste »s« hvis det,
0220   PRINT tal Arnold tror er det rigtige er for
0230   PRINT stort, eller »l« hvis der er mindre end,
0240   PRINT dit. Hvis Arnold finder det rigtige
0250   PRINT trykkes » = « (lighedstegnet).
0260   PRINT
0270   PRINT Hvis i stedet Arnold laver tallet skal
0280   PRINT du prøve at finde det rigtige ud fra de
0290   PRINT svar der kommer på dine gæt.
0300   PRINT
0310   PRINT Der er ingen snyd i dette spil heller,
0320   PRINT ikke fra din side, vel?
0330   INPUT AT 25,1,1: Tast return: : ret $
0340 ENDIF
0350
0360 PAGE
0370 INPUT AT 1,1,1: Hvem starter? (d = du, a = Amstrad, s = stop) : svar$
0380
0390 start: = (LOWER$)«»d); dig: = 0; arnold: = 0
0400 WHILE LOWER$(Svar$)«»s DO
0410     PAGE
0420     linie: = 0; tal: = RND(0,99) // lav start-tal
0430     IF start THEN // Arnold laver tal
0440       REPEAT
0450
0460         REPEAT
0470           TRAP
0480             fejl: = FALSE
0490             INPUT AT linie + 1,1,2: Et tal mellem 0 og 99 : :valg,
0500           HANDLER
0510             fejl: = TRUE // forkert svar (return eller text)
0520           ENDTRAP
0530         UNTIL NOT fejl
0540         linie: + 1
0550
0560         IF valg = tal THEN
0570           PRINT Rigtigt!!!
0580         ELIF valg tal THEN
0590           PRINT er for meget
0600         ELSE
0610           PRINT er for lidt.
0620         ENDIF
0630       UNTIL valg = tal OR linie 21
0640
0650     IF linie = 21 THEN PRINT Du har brugt din kvote!
0660     PRINT Du brugte, linie, forsøg.
0670     IF linie = 21 THEN PRINT Det rigtige tal var, tal
0680     dig: + linie
0690   ELSE // Du laver tal
0700     min: = 0; max: = 99
0710     REPEAT
0720
0730       PRINT AT linie + 1,1: Er ,tal, stort, lille eller = ? (s/'l/ = )
0740       REPEAT
0750         INPUT AT linie + 1,38,1: :svar$
0760       UNTIL (svar$ IN sSIL = )»0 AND svar$«»
0770       linie: + 1
0780
0790       CASE svar$ OF ?? juster min og max
0800       WHEN 1, L
0810         min: = tal + 1
0820       WHEN s, S
0830         max: = tal-1
0840       OTHERWISE // - =
0850         // fundet!
0860       ENDCASE
0870
0880       IF min= = max THEN
0890         tal: = INT((min + max)/2)// beregn nyt tal
0900       ELSE
0910         PRINT Du snyder
0920         svar$:!// ingen snyd her!
0930       ENDIF
0940     UNTIL svar$ IN = !
0950     PRINT Jeg brugte ,linie, forsøg
0960     IF svar$«»! THEN arnold: + linie
0970   ENDIF
0980
0990   start: = NOT start// skift spiller
1000
1010   INPUT AT 25,1,1: Vil du spille mere eller stoppe? (m/s) :svar$
1020 ENDWHILE
1030
1040 // endeligt resultat
1050 PRINT
1060 PRINT Tak for spillet
1070 IF arnold = 0 THEN
1080   PRINT Jeg fik slet ikke lov til at spille!
1090 ELIF dig» = arnold OR dig = 0 THEN
1100   PRINT JEG er bedst!!
1110 ELSE
1120   PRINT Du er bedst... Skal du ikke prøve igen!
1130 ENDIF
1140 END Hi-Low slut...
```

Nu blev det lidt vel teoretisk sidste gang, så for at lave lidt praktisk denne gang, har jeg lavet et program som bruger næsten alle de strukturer, der findes i COMAL. LOOP-løkken mangler, men den kan faktisk også bruges, så spillet kun kan stoppes med CTRL + SHIFT og ECS, men så ryger COMAL'en ved samme lejlighed!

Spillet er det simple gæt-mit-nummer spil, hvor du eller computeren (Arnold) skal gætte modpartens tal, på færrest mulige gæt og det eneste modparten fortæller er: om gættet er for højt, for lavt eller lig det tal, som skal gættes. Derefter bytter spillerne (dig og computeren) roller indtil du ikke gider mere!

God spillelyst!

Hvis du ønsker at programmet skal spille igen og igen skal følgende indtastes 65 LOOP
1140 ENDLOOP
Husk at gemme programmet INDEN du starter det!

MINI KONKURRENCE

Vi er faldet over lidt af et problem her på redaktionen, og da vi hader uløste problemer, lader vi det hermed gå videre til læserne. Det, der piner os er i alt sin enkelthed:

Hvad rimer på **AMSTRAD?**

Nix, det går ikke med Larmstrad og diverse andre afarter i den retning. Det skulle helst være et »rigtigt« ord. Præmien for det helt rigtige ord er 3 computerbøger, (værdi ca. 400 kr.). Vil du være med på spøgen så send dit forslag til redaktionen mærket »minikonkurrence«; vi vil så offentliggøre vinderen i næste nummer af bladet. God fornøjelse.